no.377
1990年 4/1
アミューズメント通信
ゲームマシン
APRIL 1, 1990
毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

AOUが警察関係社団法人化めざし

設立総会を開催

㈳全日本AM施設営業者協会連合会として

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）は二月二十七日、東京の赤坂プリンスホテルで「社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会」の設立総会を開催、社団法人としての設立許可申請を三月上旬（五日と七日）に行なった。これは警察庁の指導のもとで進められてきた「警察関係公益法人」への手続きのうち、最も重要なもののひとつで、近く許可、登記され、正式に社団法人としてスタートする予定となっている。

同総会には正会員四十団体のうち、委任七団体を含む三十四団体の代表者らが出席、設立発起人代表の梅原氏が開会挨拶し、「賭博営業、青少年のたまり場提供を排除し、健全営業、青少年の健全育成に対応できる活動を一層推進する必要がある。AOUでは、社団法人化を前提に解散することをすでに決議しており、社団法人設立に当たり慎重審議を望みたい」（要旨）と述べた。

上の写真は設立総会のようす。右下は梅原靖三設立発起人代表

府県単位の40団体連合
役員は当面現状のまま

総会では同氏を議長に選出、議事に入る前に新潟県協の石川忠太理事長が入会挨拶した（同協会は社団法人化を機に事実上入会したことになる）。議事内容は次のとおりで、先に会員団体に送付された議事資料（改正分を含む）に基づき進められた。

①社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会の設立について、「設立趣意書」案とともに承認された。②社団法人の定款案と内規案（入会金および会費規程案、賛助会員規程案、理事・監事選出規程案、総会における表決権規程案、地区協議会規程案）が承認された。定款については、役員選任義務、会員団体名に関し質問があった。③AOUからの残余財産を引き継ぐことが承認された。

④事業計画（三月末までの初年度と九一年三月までの二年度）案が承認され、同様に⑤予算案が承認された。この中で森武美常務は、「賛助会費のうちエキスポ賛助会費（出展料）を当初は全額計上していたが、そのうち固定している分だけを掲げた。賛助会員は七十五社ぐらい」など説明している。

⑥役員選出については、初年度終了後の通常総会（五月ごろ）まで、AOUの現役員が引き続き就任し、同総会で新定款に基づき改めて選任することが承認された。ここで改めて⑦設立者にAOUの現役員が、設立代表者に梅原会長がなることが承認され、⑧設立代表者に設立許可申請、登記申請の手続きを委任することが承認された。以上で議案審議を終え、議事録署名人を二名選出し、設立総会は終了した。その後、新協会は設立許可申請の手続きを進めている。

定款などは設立許可後
改めて発表される予定

AOUは、「ゲームセンター等」を「八号営業」として風俗営業に加えた新風営法（八四年八月公布、八五年二月施行）に伴ない各都道府県単位で発足した協会や組合が大同団結し、八五年十月二十三日に当初三十団体で発足、AOUアミューズメントエキスポ（春の展示会）など開催したりしてきた。AOUの社団法人化は、風営許可の判断をめぐる日本SC遊園協会と警察庁との話合いのなかで考え出され、警察庁・保安課の指導のもとで急ぎ進められてきたが、それでも約一年かかった。内閣および総理府所管公益法人のうち国家公安委員会が関わるものは、「警察関係公益法人」として別格扱いされており、業者団体がなるのは例が少ないとされている。

なおAOUでは今回の社団法人化に際して、総会資料のうち予算関係などについて、「諸般の状況から（報道を）差し控えるよう」業界紙側に要請しており、どのような状況か不明ではあるがAOUの立場を尊重することを求めている。このためAOUの社団法人化は一層分かりにくくなっている（設立許可申請後、定款など一部修正し改めて申請しており、設立許可後に〃決定版〃が発表されるもようだ）。

AOUエキスポ直後のACME90で

さらに新作を披露

開発意欲示す日本と米国のTV機メーカー

米国の春のショーとして定着したACME（アメリカン・コインマシン・エキスポジション）が、三月九—十一日、シカゴのハイアットリージェンシーホテルで開かれ、会場を一杯に使って百六十五社（昨年百四十九社）が出展、米国が世界最大のAM機市場であることを改めて示した。

同ショーは米国のAM機メーカー協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）らの共催で八六年以来開催されている。八六年はシカゴ、八七年はニューオーリンズ、八八、八九年はネバダ州リノと会場を移し、今回は八八年までAMOAエキスポの会場だったシカゴ・ハイアットを会場に使った。AMOAエキスポの規模は大きいが、ACMEも規模がほぼ同じぐらいになるほど発展していることを、この展示会場は示した。

ACME90は日本のAOUエキスポ90のすぐ後に開かれたことから、AOUエキスポ90の出品機の多くがそのままACME90で披露された。日本で未発表でACME90で初めて披露された新TVゲームは、米国製ではミッドウェー社の新コンセプト「トラッグ」、グランドプロダクツ社の新操作「スリック・ショット」など。日本製ではアイレムのボクシング「パウンド・フォー・パウンド」、東亜プラン/ロムスター社の「スノー・ブラザーズ」など。フリッパーは米国の大手四社の新製品が揃った。

アイレムの「パウンド・フォー・パウンド」

米国のオペレーション事情は低滞気味だったが、コナミ「TMNT」（タートルズ）のヒットを受け、回復しつつあると言われている。しかし「TMNT」以外のゲームの動きは鈍く、今後開かれるディストリビューターのオープンハウスを通じての市場再開発に期待が寄せられている**（出品機など追って詳報の予定）**。

ACME90の二日目の夜、恒例のチャリティディナーが開かれ、業界功労者のひとりとしてジョー・ロビンズ氏の名誉が称えられた。同氏はエンパイア社社長、アタリ社社長などを歴任、またAAMA（当初はADMA）を設立、初代会長を務めあげている。

写真はACME90の開会式(上)、ロビンズ氏を称える会のようす(下)

AOU出展内容8面以下

米国AMOAの89―90年期

カーナー会長が懇談

新1ドル硬貨促進のため日本の協会代表と

米国AMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ）のジャック・カーナー会長が、AOUエキスポ90を機に来日、二月二十七日に赤坂プリンスホテルで、AOUなど日本の五協会代表と懇談した。これはタイトー・アメリカ社（本社シカゴ郊外、ジョー・ディロン社長）らが手配して実現したもので、AMOAの会長が直接日本の協会代表と話合う機会を持ったのは初めてのこと。

懇談会にはカーナー、ディロン両氏のほか、AOUから梅原靖三会長、駒井徳造、真鍋正、加藤駿介各副会長、森武美常務、JAMMAから中山隼雄副会長、日南香専務、JAPEAから山田俊夫副会長、SC遊園から内田博会長、宮原久常務、JOUから宇島準一理事長と真鍋勝紀氏が出席した。出席者紹介に続き、梅原氏は、「日米はあらゆる意味で近い国であり、親しくせねばならない。戦後日本は米国の指導を仰いだことがしばしばあった。これはこの業界についても言える。今回の会合を両者の交流、お互いの発展の機会としたい」と挨拶した。

カーナー氏は、「多忙のなかをお集りいただき感謝している」として、AMOAエキスポ90（十月二十五―二十七日、ニューオーリンズ）に日米両協会の役員の話合う場を持ちたい、また米国での新1ドル硬貨発行法案の成立を期すため日本のTVゲーム機メーカー側に基板当たり五ドルの寄付を求めたい――との提案を行なった。この中で同氏はプレイ料金が米国では二十五セントに抑えられており商売にならないとし、米国のオペレーターが儲かるようになればもっと日本のゲームを買うことになり、日本のメーカーも潤う、と説明している。

これに対し中山氏は、趣旨はよく理解しているが五ドル寄付によるロビー活動の具体的な見通しはあるか、など質問し、カーナー氏はロビー活動に七十五万ドル必要としているが具体的な見通しはない、他に日本のメーカー製品がよく売れるようになる方法が見当らない、など答えた。中山氏は提案をJAMMAに持ち帰り、検討したいと述べた。

山田氏は、米国では保険問題が日本からの遊園施設の輸出を妨げているがなんとかならないか、と質問。これに対しカーナー氏はIAAPAを紹介したいと答えている。

駒井氏は、日本ではゲーム場を開業するのに警察許可を受けねばならず、また開業後もさまざまな手続きが求められるなど規制が厳しいが、日本政府は米国からの各種業種進出に伴い規制緩和の姿勢も見せており、こうした観点から米国のオペレーターが日本のゲーム場開設を試みるのは大きな意義があると思われる、との見方を示した上で、米国側からの出店の可能性を尋ねた。これに対しカーナー氏は、日本の業者との競合を避けたいと述べ、日本側から改めて提案することになった。

宇島氏は、米国の業界でのジュークボックスの売上げ比率など質問。これに対しカーナー氏は、「ジュークボックスとゲームをオペレートしているのは、会員の九割で、残る一割はアーケード（ゲーム場）専業」とし、売上げ比率は即答できないなど答えた。

カーナー氏は昨年九月に、AMOAの八九―九〇年期の会長に就任しており、任期は今年十月まで。同氏はメロトーン・ベンディング社（本社マサチューセッツ州ソマービル）の社長で、創業三十五周年に及ぶ同社は現在約千台のAM機、自販機をオペレートしているとのこと。なおAMOAは、よく誤解されるが正しくは、AM機オペレーターらを対象とする全米組織であり、決して各州の地方協会の連合会でもなく、また地方協会はAMOAの支部でもない。これらはそれぞれ独立した団体であり、オペレーターらが直接それぞれの団体に加入することができる仕組みになっている。AMOAの会員は現在約八千五百社。

写真はAMOAのカーナー会長との懇談会にて、上は参加者記念写真

建設省がJAPEAに

事故防止で通知

講習会参加、安全確認求め

建設省住宅局建築指導課は一月十九日付で「遊戯施設の事故防止について」と題する通知を、全日本遊園施設協会（事務局東京、山田三郎会長、JAPEA）あてに発信し、JAPEAでは二月二十一日付でこれを受けて、三月六日付で会員に配付した。

建設省の通知内容は、「遊戯施設については、建築基準法令において詳細な技術的基準を定めるとともに、定期検査制度を活用することにより、その安全確保を図ってきたところであるが、本年度、死亡事故を含む事故が発生したことは極めて遺憾である」として、こうした事故の再発防止のため、①「運行管理者等講習会」に積極的に参加するなど「遊戯施設に関する運行管理等の徹底」、②安全ベルトなど乗客落下防止装置の設置、点検を行うなど「乗客の落下防止措置の徹底」の二点に留意するよう求めるものとなっている。

うち「遊戯施設の運行管理者等」を対象とする講習会は今年、二月十五・十六日に東京会場で、二月二十八日―三月一日に大阪会場で、例年どおり開かれた。JAPEAでは安全管理の徹底を図るよう呼びかけている。

特許・実用新案 出願公告・公開

（2月24日～3月14日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

二月二十七日＝「図形表示ゲーム装置」、任天堂㈱（京都）、2-8755審、55-111372。

特許出願公開

三月一日＝「創造的図形作製システム」、コルラド・フランシオニ（イタリア）、2-60678、1-148251。

三月二日＝「競争遊戯装置」、㈱シグマ（東京）、2-63489、63-215819。

三月六日＝「競争遊戯装置」、㈱シグマ（東京）、2-65882、63-217329。同、2-65883、63-217330。同、2-65884、63-217331。同、2-65885、63-217332。

実用新案出願公開

二月二十七日＝「コイン遊戯具」、土井清二（東京）、2-30391(請)、63-107428。

三月八日＝「野球ゲーム器」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2-35778、63-114683。「縦型野球盤」、㈱学習研究社（東京）、2-35779、63-116080。「ゴルフゲーム器」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2-35780、63-114682。「連射機能付ジョイ・スティック装置」、日本電気ホームエレクトロニクス㈱（大阪）、2-35782、63-112800。「人形玩具」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2-35785、63-114681。「走行動作の選択可能な走行玩具」、同、2-35786、63-114679。「幼児用パズル玩具」、同、2-35792、63-114680。「乗物玩具」、同、2-35797、63-114774。

三月十二日＝「移動模型の駆動機構」、㈱シグマ（東京）、2-71782、63-223848。

三月十三日＝「バイブレーションを利用した景品取り遊戯機」、山田孝良（神奈川）、2-37691、63-115597。「景品落とし遊戯機」、同、2-37692、63-116914。「電子遊技器のモニター縦横切換え機構」、㈱カシオゲーム（東京）、2-37693、63-116451。

AOUショー関連スナップ

懇親パーティーにて（左から）東亜プランの守屋始氏、金子製作所の金子浩社長、東亜プランの清本吉行社長、英国ディスレジャー社のボブ・デイス社長、東亜プランの橋本昌夫部長

ショー会場にて（左から）コナミ工業の今井中部長、菱川文博社長、上月景正会長

懇親パーティーにて（左から）タイトーの梶原勇治本部長、タイトー・アメリカ社のジョージ・モズレー会長、アシャー・コーガンさん、タイトーの鈴木実部長

兵庫県協、第5回総会

経営環境を改善

梅原AOU会長が結びの挨拶

兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局神戸、河合久雄会長、会員五十二社）では二月二十二日、神戸・三宮のサンパルビルで第五回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う事業報告および計画案、予決算案を承認した。

同総会には委任状十四社を含む三十二社が出席。尾上道郎理事の司会で進められ、冒頭挨拶に立った河合会長は「昨年来オペレーター業界は好調だ。これは日本経済の好況、余暇時間の増大、『テトリス』人気の長期化、クレーン機中心にプライズマシンが女性など新しい層を引きつけたこと、またファミコンの定着によるゲーム人口の増加――などが主な要因」とし、「ただし不安要因や課題も多い。ローカルのロケや五十円コーナーでは苦戦を強いられていること、消費税率のアップが予想されること、遊技機賭博が依然として跡を絶たないことなどが挙げられる。今後社会に認められ発展を期すためには、遊技機賭博絶滅と青少年健全育成への真剣な取組みが必要だ」と述べた。

来ひんとして県警保安部防犯課の雪吉壽志係長（風営など営業担当）が、風営許可と遊技機賭博の状況について説明した。雪吉係長によると昨年末現在、県内の全風営許可店は合計三千八百五十四店あり、うちパチンコ屋などの七号が最も多く千四百六十六店（全体の三八%）、次いで料理店など二号が千四百五十六店（三七・八%）、そして三番目が八号で八百七店（二一%）ある。

八号許可店は新風営法施行の八五年に千十六店、八六年に千九十店に増えたが、以後減少し八七年千十二店、八八年には八百七十三店に急減し昨年はさらに減った。また八号の新規許可店も八七年以降減少し、昨年は五十五店が許可されたが、廃業が百二十一店もあった。

八号店の減少傾向について同係長は『因果関係はよくわからないが、遊技機賭博が関連しているのではないかと思う」とし、賭博の検挙数にほぼ反比例して八号店数が減っていることを説明。八号店が急減した八八年の検挙数がこれまで最も多く、三十八店、二百七人を検挙、機械四百四十台、賭金千七百七十万円を押収。昨年は二十三店、百五十九人検挙、機械二百九十五台、賭金千二百万円を押収している。

同係長は「賭博をするのは許可店以外の店がほとんどだが、許可店でも行なわれている。これは本来は考えられないことだ。ただ八号許可の条件にはパチンコのような機械の検定がないということもある。また賭博をするような店に機械を販売しないよう注意してほしい」と述べた後、営業者の禁止行為についても説明し、とくにゲーム結果に応じた賞品提供はしないよう要望した。

次に㈶兵庫県青少年本部の宮野政夫専務理事が、青少年育成を県民運動として進めていこうとしている同本部の活動を説明し、今後あるべき青少年像について「ハイテクを駆使しながら、ターザンのようにたくましくて心やさしく、皆とともに生きる人間という意味で、〝テクノターザン〟というのをスローガンにしている」と述べた。

この後、河合会長が議長となって議案審議に入った。第五期（平成元年十一月末まで）事業報告案および決算案、第六期（平成二年十一月末まで）事業計画案ならびに予算案がいずれも河合会長から提案説明され、異議なく承認された。

うち事業計画については次の三点が重点テーマとなっている。①経営環境改善＝賭博営業撲滅、県行政との連携など。②AM事業の評価改善への広報活動。③組織の充実および拡大。

議案審議終了後、AOUの梅原靖三会長から挨拶があった。その中で同会長は「警察関係社団法人化にするのは、本音を言えば実情にそぐわない新風営法で警察に首根っこを押さえられ窮屈な面があるが、そのことに対して警察庁に意見を言える団体にすることが最大の起点。また当初通産省関係法人化のほうがよいとの意見も多くあり、それと天下りなど金銭的必要が生じるのではないかという疑問もあったが、警察庁の平沢保安課長から警察庁にも他の省庁と同様に業界を繁栄させるという側面があり、また天下りは無理に押しつけないと言われたので、警察庁がそこまで言うのなら警察関係の法人にしようということになった」と説明した。

また大阪ショーについて同会長は「JAMMAから年三回のショーは負担との意見が出されたため、現在のところは〝AMショー〟の形では実施しないつもりだ。六月末に〝ゲームフェスティバル〟というスタイルで大ゲームセンターを設け、その中に各メーカーの新製品を抱き込むような形をとる方向で現在考えている」と語った。

この後出席メーカー六社から新製品動向について説明があり、懇親会に移った。

写真は兵庫県協の第5回総会にて、左上は河合会長、右上は県警の雪吉係長、左は県青少年本部の宮野専務

AOUエキスポ90に伴う

初日夜の懇親会

内外からの業者約1.000人参加

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（梅原靖三会長、AOU）では、AOUエキスポ開催に伴い同ショー初日の二月二十七日夜、東京・赤坂の赤坂プリンスホテルで懇親パーティーを盛大に開いた。

同懇親会はこれまで同様、各出展社から一名のみ無料招待し、それ以外はパーティー券方式（一枚一万三千円）で行なわれたもの。参加者は回を追うごとに増えてきており、今回は事務局によると約千人（前回八百四十人）が集まった。

森武美常務の司会で進められ、まず主催者を代表して梅原会長が挨拶に立ち「エキスポは都心から離れた大会場になったが順調に運んでいる」ことと、また社団法人設立総会、AMOA会長との懇談と併せて、「これらの難しいと思われていたことが実現し、私たちにとっては良いことばかりの一日となった」と述べた。

また同ショーの駒井徳造委員長は、ショー会場の足の便の悪さや初めての会場での運営面などで多々迷惑をかけていることをわびるとともに、出展社数、小間数ともに増えたことに対して感謝すると述べた。

来ひんとしてJAPEAの山田俊夫副会長が、「業界一丸となってレジャー産業をリードしていこう」と挨拶。この後出展社を代表しテクモ㈱の柿原孝社長が乾杯の音頭をとり、AOUの真鍋正副会長が中締めの挨拶、そして京都府協の八尾嘉宥相談役が最後の締めを行なった。

写真はAOU懇親会にて、左上は駒井ショー委員長、右上はJAPEAの山田副会長、右はテクモの柿原社長

懇親パーティーにて（左から）ナムコの高木慶治常務、タイトーの中西昭雄相談役、友栄の内田博社長（NSA会長）、エイトレジャー物産の富田紀一社長

懇親パーティーにて（左から）カプコンUSAのビル・クレーバン副社長、中山喜仁社長、TADの横山忠社長、米国ファブテック社のフランク・バルーズ社長

懇親パーティーにて（左から）峯興業の峯久社長、関西カクタスの梅原靖三代表（AOU会長）、ナムコの中村雅哉社長（JAMMA会長）、シグマの真鍋勝紀社長

セガ社が初めて映画制作に参加

ヤング向けの特撮SF作品

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）が初めて劇場用映画制作に参加、その映画「ウルトラQザ・ムービー／星の伝説」の制作記者懇談会が二月二十四日、東京・芝の東京プリンスホテルで開かれた。

この映画は松竹、セガ社、東北新社、円谷映像の四社提携作品で、地球の自然破壊を繰り返す人類への戒めをテーマとするもの。六六年にテレビで放映され、特撮・怪獣ブームの先駆けとなった人気番組「ウルトラQ」がベースになっており、この映画も異星人、怪獣などユニークなキャラクターが登場し、特撮技術が駆使されている。同映画の制作・宣伝を含む総費用は八億円で、うち三分の一が特撮費用とされている。

懇談会にはセガ社の駒井徳造専務、松竹の大谷信義専務、円谷映像の円谷粲社長、実相寺昭雄監督と荻野目慶子ら出演者代表四名が出席、これに報道関係者が約二百名詰めかけた。

その挨拶のなかで、駒井専務は、「セガ社は若者中心の商売をしており、映画は興味ある分野で以前から機会があれば参入したいと考え、映像事業部を昨年発足させた。今回の映画は大きな魅力があり、参加することになったが、この映画の成功により幅を広げていきたい」との考えを示した。なおこの映画をテーマにしたゲームの開発やキャラクターの商品化など考慮しているとのこと。

松竹の大谷専務は、「特撮ものを松竹の新しいジャンルとするため、ぜひ成功させたい。セガ社には多方面にわたる経験を、映画の中だけでなく宣伝面でも生かすよう期待している」と述べ、円谷映像の円谷社長は、「映画を通じて今の子どもたちにメッセージを伝えたい」と語った。監督、出演者の挨拶、役回りの紹介の後、この映画に登場する異星人、怪獣などが披露された。

この映画については二月十七日に、世田谷区砧にある特撮スタジオが特別に公開され、三千人の応募者の中から二百名が招待され、特撮のようすを見学した。

写真はセガ社が制作参加した映画の発表会（上）と特撮公開のようす

論潮

業界の「認知」

「業界の健全化については大変ご協力、ご努力いただいていると思うが、ごく一部ながらゲーム機使用の賭博事犯が跡を断たない。中には八号許可営業者が行なう事例もあり、まことに憂慮にたえない」というのが、AOUエキスポ90での警察庁保安課の野村課長補佐が指摘した点。

また、大阪府協の定時総会では大阪府警保安第一課の松井課長が、府下の遊技機賭博検挙状況を詳しく説明した上で「この種事犯は業界のイメージを著しく低下させている。こういう事犯がある限り業界の発展はないと考えるべきで、見かけたらぜひ通報してほしい」とも語っている。

「ごく一部」かどうかはともかく、これらの指摘は、ギャンブル機を手離したくないオペレーターにとって、聞きたくない内容に違いない。しかし遊技機賭博が犯罪であり、そうした犯罪に使用される遊技機（ギャンブル機）と、使用されるはずのないゲーム機（AMゲーム機）とを区別することなくこの業界を見た場合の指摘としては、当然の内容と言える。

つまり、AM業界には遊技機賭博という犯罪がつきまとっており、こういう犯罪がなくならない限り業界の発展はない―というのが、客観的に見た業界の「社会的認知」の内容である。この「社会的認知」の内容は「向上」させるとかさせないとか言えるものではないと思われる。しかもこういう犯罪が今後なくなるとか、目に見えて少なくなるとか、という見通しはだれからも示されていないのが現実である。

しかしながら、警察当局によるこうした指摘に対し、業界関係者がどれほど関心を持っているかがさらに問題である。中には、他人事として片付け、関知しない向きもある。確かに、関心を持っていても解決するには大きな困難があるようだし手に負えそうもない、と言える側面もあるが、正面から立ち向かわない限り事態の打開は図れないことも事実なのだ。逃げることは許されていない。

岡山県警がパルなど2社

電取違反で送検

遊技機賭博のTVポーカー機

岡山県警と西大寺署は二月二十三日、遊技機賭博に使われたTVポーカーゲーム機を製造していた㈲パル（大阪市西区九条南）と同社の神野則男社長、社員一名の計三者を電気用品取締法（無登録製造、無認可製造）違反の疑いで、また販売したニッコー電子（広島県福山市西深津町）を同法（販売制限）違反、同社の池田敏夫社長を同法違反と賭博ほう助の疑いでそれぞれ岡山地検に書類送検した。

岡山県警防犯部防犯課によると、問題の遊技機はターボ式のTVポーカー機で、販売先での遊技機賭博を摘発、販売ルートをたどり電気用品取締法違反、賭博ほう助の証拠が固まったことから立件したとのこと。

電気用品取締法では、無登録製造、無認可製造に対し三年以下の懲役もしくは三十万円以下の罰金またはこれらを併せた処罰（併科）を定めており、違反した法人と個人の両方を罰する「両罰規定」を定めている。なお「販売制限」は、型式認可製造の表示のない電気用品を販売したり、販売目的で陳列したりしてはならないというもので、十万円以下の罰金との罰則が定められている。

SNK「NEO・GEO」

4月中旬発売に

ロゴステッカープレゼントも

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）では、同社の新TVゲームシステム「NEO・GEO」に関し、業務用本体は四月十六日に、レンタル用本体は同二十六日にそれぞれ発売することになった、と発表した。当初の予定では三月中旬発売予定だったが、ほぼ一ヵ月遅れて本体三種、ソフト五本を一斉に発売することになったもの。

発売に伴い同社では、「NEO・GEO」のロゴステッカーをプレイヤーら千名に贈るとのこと。希望者は住所、氏名、電話番号、年齢など書いて葉書で同社に申し込む。

事務所移転

茨城県アミューズメント・オペレーター協会＝水戸市渋井町二二八の二、㈱トニー内、☎（〇二九二）二六－〇四五一、宇島準一会長。

㈱エイブル・コーポレーション＝東京都豊島区池袋四丁目八の三、☎九八八－二〇六一、熊谷俊範社長。

㈱不二商事＝大阪府吹田市五月が丘東十番八の二〇三、☎八七六－一一〇一、浜田次彦社長。

テクモ㈱・沖縄営業所＝那覇市前島二丁目十一番十五号、ライオンズマンション第二前島一〇五号、☎（〇九八八）六一－九一八〇。

営業所開設

日本パイオニア㈱・青森営業所＝青森市浦町字奥野十二の五、☎（〇一七七）七四－二八二八、高橋公道所長。

社名変更

㈱シンソーAVシステム（旧・㈱新創企画）＝仙台市若林区宮千代一丁目十の十四、☎（〇二二）二八三－三二四一、畑中栄社長。

懇親パーティーにて（左から）日本物産の鳥井末治社長、ジャレコの金沢義秋社長、カワクスの川楠俊太郎社長、富士リースの山本英二社長、カワクスの森本登専務、タイトーの津留崎正部長

懇親パーティーにて（左から）シグマの波岡護専務、タイトーの長谷川桂祐社長、カプコンの辻本憲三社長

懇親パーティーにて（左から）ビスコの秋山哲雄社長、米国ロムスター社の保木孝仁社長、セタの富士本淳社長

年別普及台数と年間自販金額の推移

年	普及台数（台）	前年比（％）	自販金額（千円）	前年比（％）
54	4,217,640	100.0	2,569,330,620	100.0
55	4,581,650	108.6	2,748,993,900	107.0
56	4,762,950	104.0	3,007,074,150	109.4
57	4,861,140	102.1	3,137,520,600	104.3
58	4,987,770	102.6	3,234,015,210	103.1
59	5,139,010	103.0	3,360,106,120	103.9
60	5,215,800	101.5	3,578,530,560	106.5
61	5,242,880	100.5	3,753,893,350	104.9
62	5,101,340	97.3	4,436,285,790	118.2
63	5,238,890	102.7	4,959,894,666	111.8
元	5,375,590	102.6	5,475,532,235	110.4

←（普及台数） （自販金額）→
600 500 400 300（万台）
6兆 5兆 4兆 3兆 2兆 1兆（円）
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 元

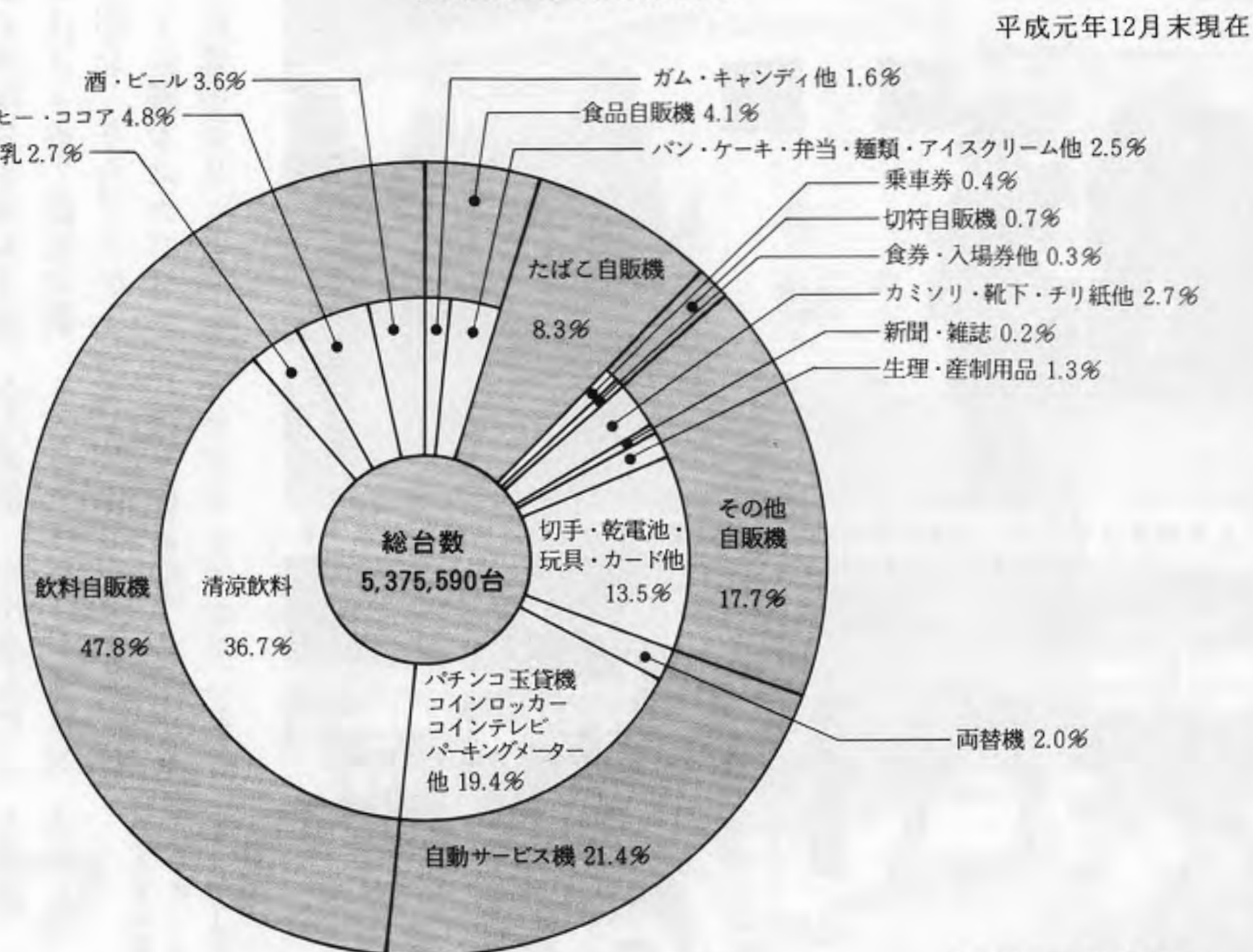
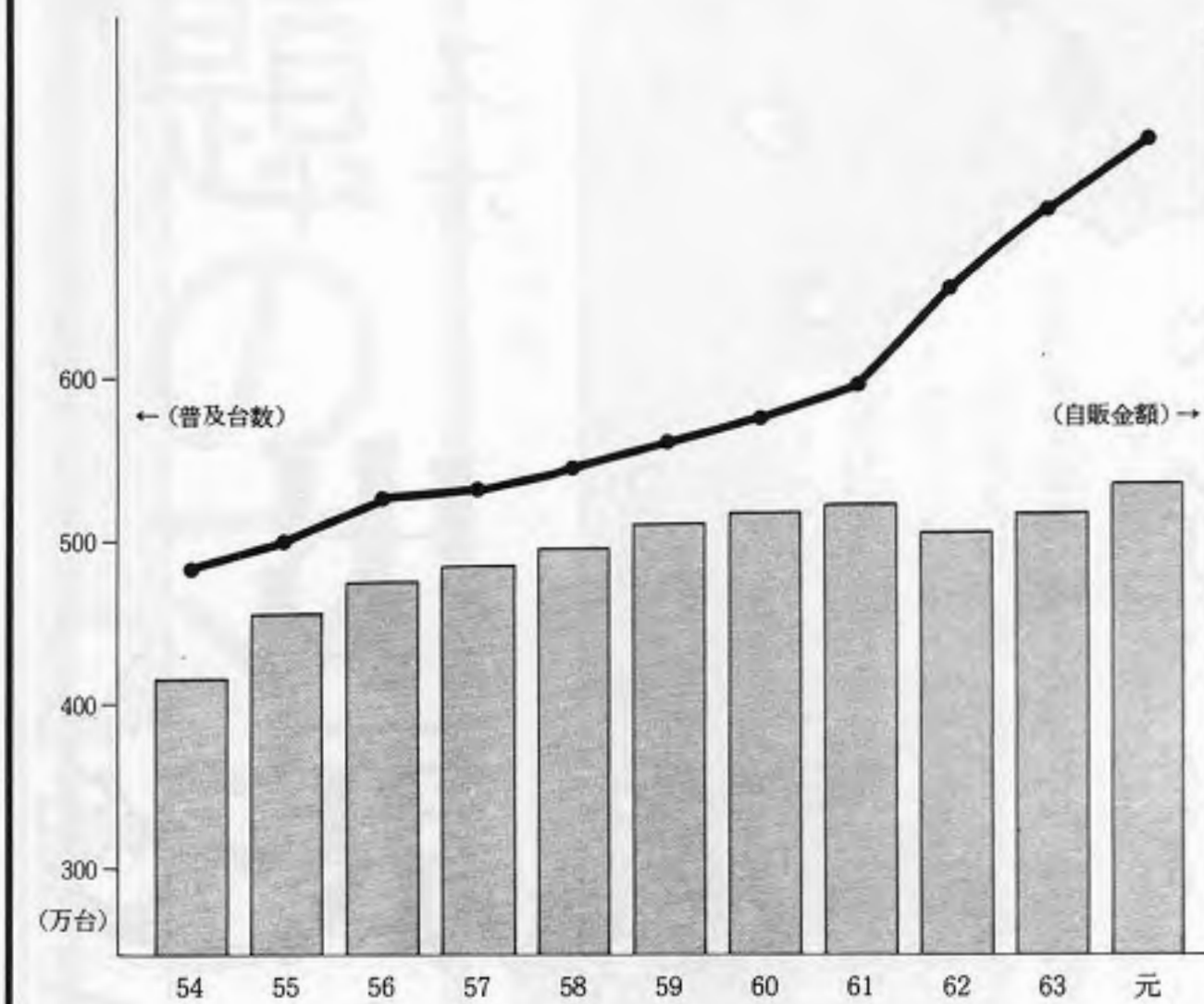
自販機利用4.5万円

年間1人当たり自販機で使った金額推計

「国民二十三人に一台」という世界でトップの普及率を誇る日本の自動販売機――日本自動販売機工業会（東京都港区西新橋二の三十七の六、☎四三一―七四四三、倉橋明次会長＝三洋電機副社長）はこのほど、八九年版の自販機普及台数・年間自販金額を発表した。

調べによると、八九年十二月末現在の自販機、自動サービス機の普及台数は五百三十七万五千五百九十台で、前年に比べ二・六％増加した。この台数を人口対比でみると「国民二十三人に一台」の割合となり、日本は世界で最も高い普及率を保ち続けていることになる。普及台数は八七年に減少した後、いぜん増加中ではあるが、すでに飽和状態に入っている。

八九年中（一―十二月）の出荷台数が、史上最高の七十一万台に達した割に、実質増加台数が十三万七千台にとどまっているのは、出荷台数の大部分が置き替え需要で占められているため。

機種別普及台数では飲料自販機が最も多く四七・八％、自動サービス機二一・四％、日用品など雑貨（その他）自販機一七・七％、たばこ自販機八・三％、切符自販機〇・七％となっている。

中身商品および自動サービスによる売上高（「自販金額」という）は、八九年度で約五兆四千七百五十五億円で、前年比一〇・四％も増加したうえ、初めて五兆円台を突破した。自販金額の急増は八七年以来、特徴的である。

この金額は、「国民一人当たり自販機で年間約四万五千円の買物をした計算になる」とされており、大型機への切り替えで自販金額の増加に拍車がかかっていると見られている。

自販金額の構成比では飲料自販機が四一・〇％と最も多く、切符自販機二五・五％、たばこ自販機二三・七％の順になっており、この三機種で全体の九〇・二％を占めるほど。消費税対策では中身商品での調整や売上げ増などで対応した、と見られている。

機種別普及状況

平成元年12月末現在

自販機工業会調べ

AOU90アミューズメントエキスポ
出展内容

AOU1990アミューズメント・エキスポの展示内容を、新製品中心に以下に掲載しました。掲載は出品機を①TVゲーム機その他アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、②乗物機、③メダルゲーム機、④パーツ類その他―の順に分類し、それぞれ分類ごとに出展社を五十音順に配列しています。各社の製品動向を知る上での参考となれば幸いです。（編集部）

TV機は内容が多彩　プライズ機増加傾向

アーケードゲーム機の分野はTVゲーム機が主流だが、ゲーム内容の面でとくに新しいものは見られなかった。空中・宇宙戦争ゲーム、アクションシューティングゲーム、スポーツもの、ドライブゲームのほかパズルやクイズなど、多くのジャンルからバランスよく出品されたが、内容的に似通ったものもあった。基板販売以外ではSNK「ネオ・ジオ」が注目され、体感ものを出品したのはセガ社とタイトーの二社のみ、またカプコンとタイトーが新アップライト型を披露したのにとどまった。

フリッパーは意欲的な新作がタイトーとデータイーストから出品された。

その他アーケードゲーム機ではナムコが新感覚の作品を発表したほか、カーニバル用ゲーム機とキャラクターカード払出しプライズマシンが多く出品されたのが目立った。

アイレムは、二人同時プレイで前方のみ発射の戦闘機か斜めにも発射できる戦闘ヘリかを選択し、敵機を次々と撃破していくTV空中戦ゲーム「エアーデュエル」（発売未定）、TVゴルフゲーム「メジャータイトル」（本紙前号「話題のマシン」参照）の二機種を紹介。

伊藤忠産機は同ショーに初出展し、米国バリテック社製アーケードゲーム機四機種を紹介した。

いずれもカーニバル用で、前方のカウボーイ人形と早撃ちを競うガンゲーム「ミスター・シックスガン」、ボウリングのボールを転がし前方のくぼみに止める「ディップ・ボウラー」（以上硬貨作動式）、ハンマーで叩きテコの原理でカエルを飛ばしてハスの花の中に入れる「フロッグ・ボグ」、ふたが開閉しているゴミ箱の中にボールを投げ入れる「ティン・カン・アレー」。

エイブルコーポレーションはメーカー数社の製品を紹介。うちアーケードゲーム機ではカプコンの「戦場の狼II」と「ハテナ?の大冒険」、セイブ開発／テクモ「雷電」のTVゲーム三機種、メカスロット式でキャラクターカードを払出すバンプレスト製プライズマシン「ウルトラマン倶楽部大進撃」と「SDガンダム大進撃」を出品した。

エス・エヌ・ケイは新TVゲームシステム「NEO・GEO」の〝マルチビデオシステム（MVS）〟と〝レンタルシステム〟について、小間にのぼりを立てガイド嬢による説明を行なうなど大々的にアピールした。

MVS本体はテーブル型とアップライト型に加え、SC用キャビネットを披露。またレンタル用本体もズラリと並べて出品。本体の発売はMVSが四月中旬、レンタル用は下旬を予定。ソフトは「NAM1975」（本紙第374号「話題のマシン」参照）、「ベースボールスターズプロフェッショナル」（同第375参照）、「トッププレイヤーズゴルフ」（同本号参照）、「麻雀狂列伝」「マジシャンロード」（以上四月中に発売予定）、「ライディングヒーロー」（六月発売予定）の六ゲームを紹介した。

上の写真はTVゲーム機の新作を2機種披露したアイレムの小間のようす

左と下の写真は「ネオ・ジオ」をアピールしたSNKの小間

岡本製作所は乗物機とともに、カーニバルタイプのアーケード機「スーパーバスケット」と、パチスロをプライズマシンにして、絵柄の並び方で景品を最高三個まで払出すKUシステム製「ちびすろ」を紹介した。

カプコンは同社〝CPシステム〟第九弾として、敵基地に侵入し敵兵や兵器を次々と撃破していくという内容の三人同時プレイも可能な新アップライト型「戦場の狼II」（本号「話題のマシン」参照）をメインに、TVクイズゲーム機「ハテナ?の大冒険・アドベンチャークイズ2」（本紙前号「話題のマシン」参照）を紹介。またCPシステムの従来機も出品した。

カワクスは各メーカーの製品を展示。うちTVゲーム機はセガ社、タイトー、コナミ、カプコン、アイレムの各社新製品、プライズマシンはゴリラの親子を採用し、親ゴリラの手の中に入っているリンゴを当てる「ゴリタンおやこのどっちの手にはいってるか」を披露したほか、バンプレスト、大平技研工業などの製品を出品した。

コナミはTVゲーム機四機種とプライズゲーム機二機種の新作を発表し、開発意欲を示した。

TVゲーム機は映画を基にした「エイリアンズ」（本紙前号「話題のマシン」参照）、空中戦だが炎に包まれた異星怪獣が現われるという二人同時連携プレイも可能な「トライゴン」、同社TVゲームキャラクターが総出演するコミカルシューティング「パロディウスだ！」（参考出品）、〝亀忍者〟が繰り広げるアクションゲームで米国で大人気を得ている「タートルズ」（国内発売未定）。

プライズゲーム機はTVモニターを使用した同社〝ミニ・エンターテイメントシステム〟第一弾の「つるりんくん」（四月発売予定）、同第二弾で落ちてくる卵を落とさないように取っていくという「コケッコ」を紹介。

こまやはプライズゲーム機として、ボタンでボールを次々と飛ばし、パクパク動いているカエルの口の中に入れていくという「カエルのうた」を披露した。

サンワイズは、ランダムに変わる数字が並んだ海賊船（パイレーツのように動く）に向けて大砲を発射し、命中した時の数字の合計により景品を払出すというプライズゲーム機「バイキング」を出品した。

ジャレコは今回メダルゲーム機に力を入れて出展したが、新TVゲーム機も一機種披露した。この新作は同社〝メガシステム1〟第十弾「ロッドランド」で、魔法のつえと虹の靴を使って魔物を倒しながら進んでいくというコミカルファンタジーゲーム（四月中旬発売予定）。このほか「ビッグラン」、「アームチャンプス」なども展示。

セガ・エンタープライゼスは幅広い分野の製品を出品した。うちアーケードゲーム機分野では、TVゲーム機はドッグファイトを繰り広げる体感ゲーム機で難易度を三段階から選択できる「G-LOC」（発売未定）、同社〝シットダウンタイプ〟で世界十ヵ国を走るバイクレースゲーム機「レーシングヒーロー」（三月下旬発売）、コミカルドライブゲーム機「ラフレーサー」、パズルゲーム機「コラムス」（以上二機種は本号「話題のマシン」で紹介）、野球ゲーム機「MVP」（同第

上の写真は6機種を披露し開発意欲を示したコナミの小間のようす

上の写真は新作「戦場の狼II」をメインに出品したカプコンの小間にて

米国バリテック社製ゲーム機を4機種紹介した伊藤忠産機の小間

写真は上からエイブルコーポレーション、岡本製作所、ディストリビューターとして幅広い製品を展示したカワクス、子ども用ゲームを出品したこまやの小間にて

375号参照)、「ライン・オブ・ファイヤー」など。

その他アーケードゲーム機は、カード払出しプライズ機「まじかるハット」、「ドリームキャッチャー」、「スーパーフロッグ」、「ニュースピードホッケー」を出品。

タイトーは各種のアーケードゲーム機を豊富に出品した。TVゲーム機はデラックス型とシットダウン型のバイクレースゲーム機「WGP」(本紙前号「話題のマシン」参照)をメインに出品。同機に通信機能を搭載しアピールした。また潜水艦ゲームでアップライト型の「バトルシャーク」、人気漫画採用ボクシングゲーム「あしたのジョー」(以上二機種は本号「話題のマシン」で紹介)、忍者や魔法使い、僧侶、戦士の四種類から選択し悪の化身と戦うアクションゲームで、途中で出会う人との会話場面もある「カダッシュ」、クイズゲーム「苦胃頭捕物帳」(本紙第375号「話題のマシン」参照)。

フリッパーは、旋風をテーマとしてボールの転がり方が変化する三つの回転盤、バックガラスの上に一定条件で回転し風を送る扇風機などを設けた米国ウィリアムズ社製「ファールウインド」、アクション映画の撮影シーンをテーマとし、上部に投光ランプ、バックガラス内に動いて撃ち合うガンマンなどを設けた米国プリミア社製「ライト、カメラ、アクション」。

その他アーケードゲーム機は、関西精機「トップシューター」のアレンジ版で、銃を固定式にしたガンゲーム機「スーパートップシューター」と「ギャングシューター」。プライズゲームは、TVモニター使用ガンゲーム機で画面上の敵を光線銃により倒していくという子ども用「アタックランド」のほか、大型クレーン機などを出品した。

テクモは今回、カーニバル用ゲームとプライズゲームを中心に展開した。

カーニバル用は、ボールを投げて前方で動いている皿を割る「UFOシューター」、ボウリングのボールを転がす「ボウラーローラー」(いずれも電飾付き)、「輪投げ」。

プライズゲームは、クレーンと景品テーブルの回転を操作する「カプセルどろぼう」、選手人形を操作しバスケットボールのゴールシュートを行なう「バスケットチャンス」、回転する少年の背中にカプセルを落として乗せ、海賊の剣をかわして景品払出し口まで運ぶという「ドリームチャンス」、傾斜した盤面の下からボールをキックして上部のゴールに入れるというサッカーゲーム「スーパーキッコちゃん」。

TVゲーム機はセイブ開発製で同社から発売となる空中戦争ゲーム「雷電」を紹介。なおテクモ開発製品は「ワールドカップ90」のみ出品。

データイーストは同社TVゲーム機とフリッパーのそれぞれ新作二機種を披露した。

TVゲーム機は、トンネルを掘り進みダイヤを集めるという同社マザーボードシステム第六弾の「バルダーダッシュ」(三月末発売予定)、アクションゲーム「クルードバスター」(本紙前号「話題のマシン」参照)。また海外向け「空牙」も。

フリッパーは映画を基にした「ロボコップ」(同)と、"オペラ座の怪人"を基にプレイフィールドとバックガラスに凝ったフィーチャーを施した「ファントム・オブ・ジ・オペラ」(三月二十八日発売)を出品した。

トーゴは乗物機とともにカーニバル用ゲーム機を紹介。すべてボールを投げるゲームで硬貨作動式、カードディスペンサーが付いている。アメフトがテーマの「アメリカンショット」、ビンゴ式の「ラインボール」、カバの口に入れる「ハングリーアニマル」、動く"バイキン"を狙う「アンパンマンのばいきんまんたいじ」の計四機種。

ナムコは同社"システムII"のTV野球ゲームで、通信機能により複数対戦も可能な「球界道中記」を披露。また米国アタリゲームズ社製TVパズルゲーム「クラックス」も出品。

宇宙のギャングをテーマにした新アーケードゲーム機「コズモギャング」も披露し、注目を集めた。これは二人用光線銃ゲームで、前方のUFOから五匹のギャングが迫ってくるのを、手前に到達させないよう狙撃して後退させるというもので、ランプや音声などにより雰囲気を盛り上げる。

バンプレストはすべてキャラクターカード払出しのプライズマシンを出品した。メカスロット式「ウルトラマン倶楽部大進撃」をメインに、「ラブラブチャンス・おまじないサリー」(参考出品)。「SDガンダム戦士」、「アンパンマンのスケボーコースター」など。

ビスコはメダルゲーム機とともに、TV空中戦ゲームの同社/タイトー「阿修羅ブラスター」を発表。またタイトー製TVゲーム機とプライズマシンの新作も紹介した。

ビデオシステムは、落ちてくる帽子(六種類)を操作し下部に同じ種類の帽子を五つ以上重ねて消していき、最上部まで積み上がらないようにするというTVパズルゲーム機「ハットリス」を紹介。これは「テトリス」に続いてソ連のパジトノフ氏が開発したもので、同社によると「業務用に少しアレンジしたもので四月中には発売する予定。ただ業務用についての許諾関係はまだ公表できない段階」としている。なお家庭用についてはすでにBPSが許諾を得て、ファミコン用として六月にも発表される予定。

このほかTV麻雀ゲーム機でギャルによる占いを加味した「麻雀大予言」、ドライブゲーム機「スーパーフォーミュラ」も。

友栄は今回新作としてはメダルゲーム機と自販機を出品したが、アーケード機では従来機「かるがも一家」にとどまった。

ユーピーエルは、前方発射と照準による発射を同時にできるTV宇宙戦争ゲーム機「TSG―1」(参考出品)を紹介。また「ミニクレーン」「ラッキークレーン」など同

上の写真は幅広い製品を出品したセガ社、左は"ファンタスティックワールド"をテーマに展開したテクモのそれぞれの小間のようす

AOUエキスポで話題のTVゲーム画面

本紙「話題のマシン」で紹介したものは、ここでは割愛しました。

タートルズ(コナミ)　G―LOC(セガ社)　球界道中記(ナムコ)　ハットリス(ビデオシステム)　トライゴン(コナミ)　エアーデュエル(アイレム)

ライディングヒーロー(SNK)　レーシングヒーロー(セガ社)　バルダーダッシュ(データイースト)　カダッシュ(タイトー)

マジシャンロード(SNK)　パロディウスだ!(コナミ)　ロッドランド(ジャレコ)　TSG―1(UPL)　阿修羅ブラスター(ビスコ/タイトー)　雷電(セイブ開発/テクモ)

上からナムコ、バンプレスト、ビデオシステム、UPL、ローラートロンの各小間にて

上の写真は「WGP」を中心に豊富な製品を展開したタイトー、左はフリッパーもズラリと並べたデータイーストの各小間のようす

社一連のクレーン機も出品した。

ローラートロンは大平技研工業製プライズマシン「キントウン」（本紙第375号「話題のマシン」参照）をメインに、イーストテクノロジー開発TVゲーム機「ギガンデス」（同）、ダイナックス製TV麻雀ゲーム「キャンパスハンティング」のほかアイレム、コナミのTVゲーム機の新製品などを出品した。

上の写真は定置型乗物機の新製品５機種を発表したホープの小間のようす

上の写真は５機種の乗物機と４機種のアーケード機の新作を披露し開発意欲を示したトーゴの小間

アクト製乗物機を多数紹介したナコスの小間

バッテリー式乗物機を出品した日邦産業

大型のレール走行式を展示した真砂工業の小間にて

春シーズン向け乗物　遊び、音声付き定着

乗物機の分野では、春休みシーズンに向けての新製品が紹介された。とくにトーゴとホープがともに新作を五機種披露し旺盛な開発力を見せつけたほか、セガ社が初めて乗物機を出品した。小型乗物機は音声や各種遊び付きのものが定着したことを示した。

エイブルは、バンプレストの定置型乗物機「とべとベアンパンマン」を展示。

岡本製作所は二人乗りのゴーカート、子ども用特殊三輪車「ローラーレーサー」を紹介した。

カワクスは、トランポリンで四角形の中にもう一つ円形のものを設けた朝日エンジニアリング製新作「ジャンポリン」（ドーム付き全天候型とドームなしの室内用がある）を模型で紹介したほか、バンプレストの定置型乗物機を出品した。

セガ社は同社初の乗物機「わくわくパジェロ」を〝セガキディライド〟第一弾として披露した。これはTVモニター付きの定置型で、車をデザインしたもの。乗車中〝じゃんぐるたんけん〟というアニメ映画が映し出される。

タイガー娯楽は今回、景品を中心に出品したが、四十二インチの大きな一つの前輪と十インチの小さな二つの後輪による変形自転車「ダルマサイクル2」も展示した。

テクモはコミカルな馬に乗るイタリアBBF社「ファンキーパンチョ」（本号「話題のマシン」参照）、戦闘機が回転、上昇を行なう同ATM社「シャープイーグル」の二機種の定置型を出品。

トーゴは、直径四・五メートル、八人乗りのSC向けメリーゴーランドでCDによる音響を採用した「ドリームゴーランド」を中心に出品。定置型は信号機の両側に二台の車を配置した「ツインズカー」、「ポンキッキひこうき」（本紙前号「話題のマシン」参照）の二機種、バッテリーカーはロードレーサータイプの一人乗り「オートバイ」、キャラクターを配した二人乗り「ポンキッキ」の二機種と計五機種を発表した。

ナコスは、アクト製乗物機やデコレーションを多数展示した。乗物機新製品として、コミカルな動きをするダチョウのほか二羽の鳥を配した三両編成による二人乗りの二百五十ミリゲージレール走行式乗物機「ロックン・バードの冒険号」を紹介。このほかレール走行式「ハイホーくまさん冒険号」「ポコのマジカルトレイン」「ノッポ君の冒険号」、定置回転式「アンクルカメさん大冒険」、動く置

（18めんに続く）

ＡＯＵエキスポで話題の乗物機

なかよしキティ（バンプレスト）

ロックン・バードの冒険号（アクト）

トイ・トレイン（真砂工業）

ツインズカー（トーゴ）

ドリームゴーランド（トーゴ）

チビッココンボイ（ホープ）

サーカスカー（ホープ）

わくわくパジェロ（セガ社）

メカロボ〝カバ〟（日邦産業）

とべとベアンパンマンＤＸ（バンプレスト）

シャープイーグル（伊ＡＴＭ社／テクモ）

なかよしシーソー（クマ）（ホープ）

スーパージョー（ホープ）

オートバイ（トーゴ）

ポンキッキ（トーゴ）

SNK

実用新案出願中

NEO・GEO・MVSはSNKの登録商標です。

ゲームセンターの革命児。

「レンタル」で、超ド級。

「アーケード」で、超ド級。

NEO・GEO

GREAT GAMES KEEP COMING

ネオ・ジオシステム

レンタルとロケーションで高率経営。

NEO・GEOシステムとはレンタルとアーケードをネットワークする
まったく新しいスタイルのゲームシステム。
次代を予言するその先進性が、高収益と確かな経営基盤を実現します。

RENTAL SYSTEM

新しいゲームシーンをネットワーク

ゲームセンターを核に始まるニュータイプのゲームシステムが誕生です。アーケードマシンの常識を破るマルチビデオシステム。ゲームセンター店頭からハード・ソフトを提供するNEO・GEOレンタルシステム。そして、2つのシステムをネットワークするメモリーカードで、まったく新しいゲームスタイルを展開します。

ネットワークが、顧客動員力アップ・売上向上へ。
マルチビデオシステム、NEO・GEOレンタルシステムの導入から広がるネットワーク。今までのゲームプレイはもちろん、新しくレンタル利用の来店目的が生まれます。メモリーカードによるネットワークが、それぞれのシステムの相乗効果を最大限に生かします。

メモリーカードで手軽にネットワーク。
マルチビデオシステムとNEO・GEOレンタルシステムをネットワークするのが、メモリーカードです。両システムに供給される同タイトルゲームのセーブ保存が手軽に行え、どちらのシステムでも気軽に継続プレイが楽しめます。

レンタル会員獲得で固定客を増員。
レンタル会員をゲームセンターで登録。メンバーズカード発行によるレンタル運営を導入する事により顧客管理もスムーズに行えます。レンタル会員の増員しだいで固定客を大幅に獲得でき、会員の再来店性も自然と向上します。

メモリーカード
メモリーカードとは、高速でロード・セーブが行える大容量記憶媒体。1枚のメモリーカードで約27タイトルのゲームをセーブ保存可能です。(RAM2Kbyteカード使用の場合。)尚、メモリーカードは、別販売となります。

NEW GAME STYLE IS NETWORKED.
The NEO・GEO system is being introduced to arcades. The arcades will be the core of this system. The unbelievable arcade system, the Multi Video System. The rental set-up at the arcade, the Home Rental System. The memory card which networks these two systems brings a new style of game play.

NETWORKING OF SYSTEMS INCREASES THE NUMBER OF CUSTOMERS.
Network extends by operating both systems in your location. Network with memory card will maximize the system's effects and the player will come to the arcade with a new purpose.

EASY NETWORK BY MEMORY CARD.
It's the memory card that networks the two systems. It's easy to save and continue play on both systems.

INCREASE CUSTOMERS BY OFFERING RENTAL MEMBERSHIP.
Customers can join "Rental System Club" at the arcade. Stores can manage customers easily by issuing membership cards. As the rental customers increase, the overall number of arcade customers will increase.

「SCロケーション」で、超ド級。

マルチビデオシステムSC機登場。

NEO・GEOシステムの先進性をSC機で実現。コンパクトな筐体に4種類までのゲームソフトを自由に組み合わせ可能。もちろん、メモリーカードでシステムとも連動。SCロケーションでも抜群の稼働率を発揮します。

MULTI VIDEO SYSTEM

まったく新しいゲームシステムが、ロケーションをより活性化。小人員・小スペースで行える効率運営。システムの魅力が、今までにない新たな来店目的を誘発。顧客動員力・新規客の動員など、来店性も飛躍的にアップアーケードとレンタル、2つの事業展開が高収益をもたらせます。

NEO・GEOレンタルシステム

風俗営業法にとらわれない経営。
レンタル方式のため営業時間・年齢制限など、風俗営業法にとらわれない営業が行えます。売上機会の損失を未然に防ぎ、新規売上が大幅に見込めます。

小スペース・小人員で運営可能。
収納・管理も小スペース、ディスプレイスペース・レンタル用カウンターの設置だけで営業可能です。また、従業員も現在の人員数で運営可能。現在お持ちのロケーションが2倍・3倍に活用出来ます。

マルチビデオシステム

抜群の稼働率を達成。
マルチビデオシステムは6種類までのゲームソフトを一台の筐体で自由に組み合わせ可能なニュータイプのアーケードマシン。一台あたりの稼働率も大幅に向上。限られたスペースを有効に活用出来ます。

同一ロケーションで2つの事業展開。
マルチビデオシステムでプレイした同一ゲームを利用者がNEO・GEOレンタルシステムでレンタル。レンタルでプレイしたゲームをアーケードでプレイなど、従来のロケーション展開にレンタルが加わる事で、今までのゲームセンター経営だけでは成し得なかった相乗効果が生まれ、確実な売上アップへとつながります。

THIS BRAND-NEW SYSTEM REVITALIZES THE ARCADES.
Effective operation with few people and small space. Two different businesses will experience high profits.

NEO・GEO HOME RENTAL SYSTEM. ADD RENTAL SALES TO THE ARCADE SALES.
You can add rental sales to your arcade income. Operating the rental system will not restrict your time.

SMALL AREA & FEW PEOPLE NEEDED TO OPERATE.
Only needs small display area and counter. Set aside small area for stock. Your location will be utilized two-fold without hiring extra staff.

THE MULTI VIDEO SYSTEM. EXCELLENT WORKING RATIO HAS BEEN ACHIEVED. The Multi Video System is our new arcade machine that can hold up to 6 software titles at one time. The working ratio for each machine will increase. Limited space is efficiently used.

2 BUSINESSES IN ONE LOCATION.
Player can rent the same arcade game he played on the Multi Video System. Multiple effects on your location will be generated when you combine the two systems.

MEMORY CARD
High capacity memory card can load and save memory at high speed.
Each card holds up to 27 games (when used with RAM2K byte).
Memory card can be purchased separately.

NEO・GEOシステム用ゲームは、「マルチビデオシステム」「NEO・GEOレンタルシステム」共にゲーム内容は共通。メモリーカードで同タイトルゲームのロード・セーブが可能です。 The same softwares are provided to both NEO・GEO Multi Video System and NEO・GEO Rental System. Using IC Memory Card, you can continue your play either at the game locations or at your home.

インターシャウ90

欧州遊園地展盛大に

前回の2・3倍の約2万人、うち半数が業者

西独シュツットガルトのメッセゲレンデで一月十三―十五日、欧州遊園地総合展「インターシャウ90」が開かれ、二年前にフランクフルトで開かれた前回の「インターシャウ88」の二・三倍もの来場者があり盛り上がったが、米国で毎年開かれているIAAPAショーよりはるかに地味な展示会にとどまった。

メッセ・シュツットガルトが発表したところによると、会期中の来場者は約二万人で、二年前の八千六百人に比べると一三〇%増加した。うち一万一千人（五五%）は業界関係者で、さらにその四一%はインターシャウに初めて来た人だった。

出展した二百五十四社のうち九十社は西独以外からで、また来場者のうち二六%は西独以外から（ヨーロッパ以外からは五%）だった。来場者のうち業者関係者で最も多かったのは、巡回遊園地などの経営者ら（ショーマン）だった。今回は初めて東独からの来場（三百二十四人）があったのが注目されている。

「インターシャウ90」は西独およびヨーロッパのショーマン協会であるDSBとESUが主催、メッセ・シュツットガルトが運営を担当した。展示会と併行して十一―十七日にDSBおよびESUの各種会合が開かれたほか、IAAPAとの協力関係が確認された。

展示会の内容は、六十年前の機械を使用している東独のショーマンにとっては驚くべきものだったが、昨年秋のIAAPAショーを越えるものではなかった。主な出展社では西独フス社、ジーラー社、ハインリッヒ・マック社、シュシュ社など地元勢、スイスのインタミン社、イタリアのザンペルラ社、ソリアニ社、SDC社、オランダのベコマ社、オーストリアのワーグナーバイロ社などの西独以外の欧州勢のほか、米国からアロー・ダイナミック社、チャンス社、ベンチャーライド社が出展した（うちチャンス社は初出展）。

遊園施設や乗物機に関する需要が世界的な広がりを見せていることから、取り引きも一段と国際化しており、この傾向はますます強くなっている。ちなみに今回のショーでインタミン社「フライトトレーナー」が日本の西武園、長島遊園地に、またソリアニ社「マグネチックストーム」が大阪の遊園地に、それぞれ導入されることが明らかになっている。

カナダでコピー基板の

所持罪も対象に

RCMPの活動いぜん続行

米国のAMゲーム機メーカー協会であるAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、事務局ワシントンDC郊外、ギル・ポーラック会長）が三月一日明らかにしたところによると、カナダでの偽造基板取り締まりが着実に成果を収めつつある。

これはAAMAの調査担当、ビル・キドウェル部長がカナダのRCMP（米国のFBIに相当する）に協力、RCMPがTVゲーム機の偽造基板を所持しているオペレーターなどに対する摘発を進めているもの。キドウェル氏によると、「カナダの新著作権法が八八年六月に施行されて以来、RCMPは著作権など知的所有権保護に積極的になっている」とのこと。

最近の摘発例では、オンタリオ州でナッツ・アミューズメント社として営業していたロナルド・ナッツ被告が摘発され、十一枚の偽造基板を所有していたことにより、千五百ドルの罰金という有罪判決を受けた。

オンタリオ州では別にRCMPが九八枚の偽造基板を押収したという例があり、刑事処分の手続き中とのこと。押収された偽造基板は比較的古いTVゲームのコピー品だったが、著作権侵害の事実に変わりはない、とされている。

キドウェル氏は、「これらの捜査で、カナダでは違法基板がずいぶん少なくなっていることが判明したが、これはRCMPの活動がコピー基板の使用をやめさせることにつながったことを示している」と語っている。

米国での並行輸入基板

UATAが撤去

タイトー・アメリカ社と和解

米国でのTVゲーム基板の並行輸入品問題について、有力オペレーターのひとつであるユナイテッド・アーチスト・シアター・アミューズメント（UATA）社はこのほど、並行輸入品をロケーションから撤去することを決めた。

これはタイトー・アメリカ社（本社シカゴ郊外、ジョー・ディロン社長）とUATA社（本社ロサンゼルス、ジョン・ドーティー社長）とが法廷外で和解したことによるもの。連邦最高裁がレッドバロン訴訟で上告申請を却下したことで、並行輸入基板の営業使用は著作権（上映権）侵害となるとした連邦控訴審判決が確定。これに伴いタイトー・アメリカ社の知的所有権担当部長、ピート・オニール氏がUATA社側と交渉、UATA社が全ロケーションからタイトー製の並行輸入品を撤去することで合意した。

UATA社は全米に七百もの劇場映画館を持ち、そのロビーなどにTVゲーム機をオペレートしている。その子会社のユナイテッド・アミューズメント社はメーカーとして、業務用「ターボグラフィックス」（海外版「PCエンジン」）を扱うことになっていたが、同機についての目立った動きは今のところない。

香港　Bondeal Charts　九龍

3/3	2/24	機種名（メーカー名）	週数
トップ10ビデオゲーム			
1	1	ルーレット（ビスコゲーム）	5
2	2	ファイナルファイト（カプコン）	5
3	3	ベイパートレイル〔空牙〕（データイースト）	3
4	4	チェッカードフラッグ（コナミ）	87
5	10	クラックス（アタリゲームズ）	2
6	5	アールタイプ　II（アイレム）	3
7	－	ブロクシード（セガ社）	7
8	6	ギガンデス（イーストテクノロジー）	5
9	8	ワールドカップ90（テクモ）	9
10	9	パン〔ポンピングワールド〕（ミッチェル）	18
トップ5完成品ビデオ			
1	1	ビッグラン（ジャレコ）	5
2	3	ハードドライビング（アタリゲームズ）	46
3	2	TMNT〔タートルズ〕（コナミ）	13
4	－	スーパーハングオン（セガ社）	132
5	4	スーパーオフロード（レーランド）	48

ニューオーリンズでは7年ぶり

秋のエキスポ90

AMOAで委員会スタート

全米AM機オペレーター協会のAMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ、ジャック・カーナー会長）が毎年秋に開催している「AMOAエキスポ」は、今年十月二十五―二十七日、ニューオーリンズのコンベンションセンターで開かれることになっており、今回のショー委員会（ジム・トルカーノ委員長）はすでに活動を始めている。

AMOAエキスポがニューオーリンズで開かれるのは八三年以来七年ぶり。長い間シカゴで開催されてきたが、八九年にラスベガスへ移り、さらに九〇年にニューオーリンズ、九一年には東海岸の都市（未定）と転々と移ることになっている。

AMOAでは二月八―十日、カリフォルニア州パームスプリングスで役員会を開き、九〇―九一年期の会長にジム・トルカーノ筆頭副会長を選出している（同協会では会長は毎年新たに選出されている）。

AMOAエキスポ90は六百五十小間以上の規模になると予想されており、四月ごろにも出展募集が開始される。

「リンクス」のエピックス社

すでに和議申請

事業は継続し経営を再建

カラー液晶のハンドヘルドTVゲーム機「リンクス」のハードとソフトの開発で知られている米国のエピックス社（本社カリフォルニア州レッドウッドシチー）がすでに米国破産法第十一章（チャプターイレブン）に基づく手続きを進めており、事実上倒産していることが判明した。倒産したのは昨年の夏ごろ、とも言われているが、会社自体は事業を継続しており再建中とされている。

エピックス社はカラー液晶のハンドヘルドTVゲーム機のハードと数本のカートリッジ式ソフトを開発し、それを買いとったアタリコープ（アタリゲームズ社とは資本関係なく、別会社）が同社製品「リンクス」として、昨年暮に日米で発売（日本ではアタリジャパン／ムーミンから）、その動向が注目されている。

大型TVメダルゲーム機中心のピスコ

カラオケボックスとメダル機を出品したアトラス

一機種に絞って出展した宝娯楽

TVメダルゲーム機をシリーズ化した太陽自動機

（12めんからの続き）き物などアクト一連の製品を展示した。

ナムコは多彩な遊びと音声付きの定置型「アイスクリームやさん」のほか、同「ぱーがーしょっぷ」も展示した。

日邦産業は、歩くように走行するバッテリーカー「メカロボ」第二弾の「カバ」を披露。このほか第一弾「サイ」、〃ミニポーター〃の「三輪バギー」を出品した。また同社遊園施設をパネル展示し、トランポリンに取り付け飛び跳ねると擬音が出る装置「ピョンピョンセット」も紹介。

バンプレストは定置型「とべとべアンパンマン」にカード払出しを付けた〃DX〃タイプ、同機キャラクター部分を〃キティ〃にした「なかよしキティ」（参考出品）を紹介。なお以上はキャラクター部分のみ(取替え式)レンタルとなる。

ホープは定置型四機種とバッテリーカー一機種の新製品を披露した。

定置型はいろいろな動物をあしらった四人乗り「サーカスカー」、二人乗り「なかよしシーソー」（パンダとクマの二種類）、ラリーカーをコンパクトにデザインした二人乗り「スーパープジョー」、二人乗りの「ファンタジックポニー」（本紙前号「話題のマシン」参照）。

バッテリーカーはトラックをデザインし高さを持たせてアイキャッチ効果のある三人乗り「チビッココンボイ」を紹介。

真砂工業は、玩具のブロックで組立てたようなSLを採用した四百五十ミリゲージの走行式乗物機「トイ・トレイン」を紹介したほか、定置型「ベアーズテレホン」「おさんぽダックちゃん」を出品。また同社中型機〃MSB〃シリーズをパネル展示した。

多人数用から一人用メダルゲーム多彩に

メダルゲーム機の分野は大型多人数用から一人用、子ども用まで多数出品された。大型では従来のコンセプトを組合わせたものやアレンジしたものが新作として発表されたが、一人用では新規性は見られなかった。またTVメダルゲーム機でポーカーやエイトラインタイプのものも出品された。

アトラスはパチンコをメダルゲーム機にしたKUシステム製「PC原人」、パチスロ式「ドラゴンスロット」を出品した。いずれも景品払出しタイプもある。

エイブルコーポレーションは、TVスロットでエイトライン式のエクセレントシステム製「ドリームナイン」と同ダイナ製「キューティライン」を出品した。

カワクスはラーメン屋さんがサイコロ遊びをする田中興業製「ラーメンダイス」を紹介したほか、店頭用メダル機二機種。

こまやは五つの点滅する数字を順に止めていく「ミスター宝くじ」、回転する箱が止まり、中に入れた三個のボールが一直線に並べばメダル払出しとなる「ティックタック」を紹介した。

シグマ商事は直線コースの競馬ゲームで六人用「ダービーSX—1」、巨大な4リールスロットの結果を予想し手前のボタンでベットするという六人用「スロット倶楽部」（参考出品）、TVブラックジャック「トゥエンティワン・ボーナスタイプ」を新作として披露したほか、同社一連のメカスロット、エイトライン式TVスロット、ペニーフォールなど。またディスプレイ用の馬も設置。

ジャレコは、三重の輪になった三つの回転ルーレットにより、それらを直線ラインで結ぶ回転カーソル上に何が止まるかを当てるというスロットマシンの要素を加味した六人用「ビッグIII」、英国製六人用マネープッシャー「ショーボート」（以上いずれも参考出品）、じゃんけんで勝ち進むTVメダルゲーム機「ガンバレじゃじゃ丸サイショハGOO」を紹介。

セガ社は二つのルーレットの絵柄をスロットマシン式に当てる六人用「ペガストリート」、TVポーカーゲーム機のイーグル「フラッシュポーカー」、メカスロット「M3003」のほか、「エキサイティング・ブラックジャック」など各種従来機も多数展示。

タイトーはスリムな新キャビネット採用のTVブラックジャック「ペアレントジャック」を紹介。また「エメラルドホール」やメカスロットなど出品。

太陽自動機は同社〃チャイルドメダル〃シリーズのTVメダルゲーム機「ニューとん」、電光点滅ルーレット式「でかまるクン」のほか従来機。

宝娯楽はパチスロ式の「ボーナスチャンス」のみに絞って出品した。

テクモは裏表にイラストが描かれた三つの円形プレートの回転による「天国と地獄〃神さまおねがい〃」のほか、「レッツゴーシュート君」も。

ナムコは電光点滅式の「カーニバルV・ウイニングラン」を出品。

ビスコは五人用TV競馬ゲーム機「ジョッキークラブ」を披露したほか、同機二人用など従来機も。

友栄は子どもが靴を投げ上げて天気を占うのをテーマとし、靴のランプが天気マークに到達した時、晴れならルーレットが回転する「あした天気になーれ」を紹介した。

上の写真はマスメダル機中心に各種メダルゲーム機を展開したシグマ商事の小間にて。下はセガ社の小間のうちメダルゲーム機設置部分

カード払出機中心に硬貨メカを紹介した旭精工

部品類やゲーム機などを出品した三和電子

各種ゲーム機用パーツを展示したセイミツ商事

占い機とプライズ機を配置したサンワイズ

部品、景品、その他幅広い分野から出品

以上のほか硬貨メカや部品、景品、自販機、占い機、両替機、カードシステム、カラオケ機器とカラオケボックス、電飾、健康器具など多彩に出品され、AM業者の取扱い製品が幅広くなる傾向を示した。

旭精工は各種カードに対応し一枚ずつ確実に払出す特殊機構採用のカードディスペンサー「CD—200」をメインに、各種ホッパー、セレクターなど同社一連の製品とゲーム機用レバー、照光式ボタンも展示した。

三和電子はTV麻雀用とTVクイズ用の各操作盤の新製品を含む部品類、硬貨作動式健康診断機、「ターボドライブ」も。

セイミツ商事は大型TVゲーム機対応操作盤など、TV機用の各種部品類を展示した。

景品類は**タイガー娯楽**と**メキシコ**がぬいぐるみを中心に多くの種類を紹介したほか、エイブル、カワクス、セガ社、タイトー、ナムコ、バンプレストの各小間でも展示。

自販機はジャレコがポップコーン、テクモが玩具カプセル、友栄が綿菓子のそれぞれ硬貨作動式販売機を出品した。

占い機は、テクモがゲームやスピードクジなどを付加したカードを払出す卓上型「ピラミッドパワー千夜一夜占い」を披露したほか、アイレム、サンワイズも従来機出品。

両替機はカワクス、シグマ商事、ジャレコ、セガ社、太陽自動機、ローラートロンなどが展示。

カードシステムはセガ社、タイトーのほかローラートロンが㈱マグリード製システム「MRW—109」を紹介した。

カラオケ関係はアトラスが二種類のカラオケボックスを、タイトーがカラオケボックスとパイオニアのカラオケ機器をそれぞれ展示した。

電飾はテクモが、各種AM機とロケのデコレーション用としてイタリア製のものを実物展示し、同社小間を盛り上げた。

このほか**キューアル**がマッサージ機「モミマール2」「ラクナール」を出品し実演。またタイトーは以上のほかギターロボット「弦遊」、硬貨作動式ドリンクバー「ワンショットバー」も出品し、それぞれ実演を行なった。

シグマ商事と太陽自動機は、ゲーム場での店内放送用機器で、その店に応じた内容を録音し放送できるシステムを参考出品した。

なおTVゲーム機キャビネットは各メーカーから新ゲームとともに出品されたが、うちSNK、カプコン、テクモがそれぞれ新キャビネットを紹介した。

上の写真は多人数用メダルゲーム機も数機種展示したジャレコの小間、下はタイトーの小間のうちメダルゲーム機を設置した部分のようす

話題のマシン

アップライト型「バトルシャーク」
新潜水艦ゲーム
タイトーから「あしたのジョー」基板も

アップライト型のTV潜水艦ゲーム機「バトルシャーク」、また人気漫画キャラクターを採用したTVボクシングゲーム機「あしたのジョー」が、いずれも㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から三月中旬以降発売となった。

「バトルシャーク」は潜水艦の潜望鏡をのぞき込み、左右のレバー（振動する）を握り、次々と現れる敵を照準でとらえながら、レバーに付けられたボタンで撃破していくゲーム。深海や海上など、五ステージ十ラウンド構成になっている。

潜望鏡の窓には拡大鏡が備えられており、二十五インチTVモニターの画面をさらに迫力あるものにしている。潜望鏡を回転させると画面は横スクロールし、レバーを回すと縦スクロール（いずれも一定の範囲）する。それとともに照準も移動する。

発射する魚雷はスタート時に一定数が与えられ、一定時間ごとに補給される。敵の攻撃を受けると画面左下のダメージが増え、一定数以上になるとゲーム終了。場面に応じて音声が流れゲームを盛り上げる。キャビネットにはイスが付いており、幅六二センチ、奥行き一四七センチ、高さ一八五・五センチ。定価九十五万円。

バトルシャーク

「あしたのジョー」は、かつて人気を博したちばてつやの同名漫画を基にしたもので、プレイヤーは「矢吹ジョー」を操作し、同漫画に登場する「力石」や「ホセ・メンドーサ」など六人と順に対戦していくゲーム。途中で決定的瞬間のアップシーンや「丹下段平」のアドバイスなどがアニメタッチで挿入されている。

四方向レバー（方向によりストレート、フック、アッパー、ボディ）と二つのボタン（左右のパンチ）を駆使。「丹下段平」の指示が出ると〝両手ぶらり〟や〝トリプルクロスカウンター〟など漫画に出てくる「ジョー」のウルトラテクニックも使えるのが面白い。三ダウンKO制で「ジョー」が勝てば次の対戦へと進むが、KOされるか三ラウンド引き分けになるか、または最終六ステージまでクリアするとゲーム終了。コンティニュープレイも可能。基板販売のみで定価十六万八千円。

あしたのジョー

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

データフリッパー第8弾
オペラ座の怪人
いろいろな仕掛けとフィーチャーで

㈱データイースト（本社東京、福田哲夫社長）から、同社フリッパー第八弾「ファントム・オブ・ジ・オペラ」が三月二十八日発売となった。

これは古典ともなっている〝オペラ座の怪人〟をテーマとしたもの。さまざまな仕掛けやフィーチャーを採り入れたよく出来たフリッパーで、主な内容は次のとおり。

プレイフィールド右上の急斜面（オルガン）が、最上部のターゲットにより開閉し、中にボールを入れるとロックされ最高三個までのマルチボールプレイとなる。中央の怪人を描いたミラーを回転させて中に入れるとボーナス倍率が上がる。一定条件でバックガラスの怪人の仮面が透けて、内側から醜い顔がランプで浮かび上がる。このほかアウトレーンでのキックバック、エキストラ、スペシャル、ジャックポットなどもある。OP価格五十万円。

ファントム・オブ・ジ・オペラ

SNK「NEO・GEO」ソフト
3種類のプレイ
「トッププレイヤーズゴルフ」

㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、川崎英吉社長）から、同社「NEO・GEO」システムのゲームカセット「トッププレイヤーズゴルフ」が四月中旬発売となる。なお同システムの本体および同ゲームを含むソフト五本（うち二本は本欄で紹介済み）は、当初三月中旬発売の予定だったが、少し遅れていよいよ四月中旬に、またレンタル用の本体も下旬に発売されることになった。

「トッププレイヤーズゴルフ」はゴルフゲームで、きめ細かくリアルな画像表現、スピーディーな画面転換、迫力ある音声や歌声、楽器音などに特徴がある。

またゲームはストロークプレイ、マッチプレイに加えナッソーゲームの三種類から選択。ナッソーゲームはイン、アウトいずれかの九ホールを使い、すべてポイントで競技するもので、ニアピンや飛距離を競うコンテストのあるホール、また最終ホールで大きく負けていても大逆転のチャンスプレイが可能なことなど、面白さを増すよう工夫されている。なおプレイヤーは個性の異なる四人から選択、コースも二タイプから選ぶ。キャディを呼び出すと攻め方が文字で表示される。ゲームは一ホール制。パー以上でホール追加も。カセットOP価格三万二千円。

トッププレイヤーズゴルフ

話題のマシン

セガ社のシステム24「ラフレーサー」
カーアクション
TVパズルゲーム機「コラムス」基板も

ラフレーサー

コミカルなカーレースを展開するTVゲーム機「ラフレーサー」が三月下旬、またTVパズルゲーム機「コラムス」が三月十六日、いずれも㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から発売となった。

「ラフレーサー」は同社〝システム24〟第六弾となるもので、コース全体を斜め上から見た固定画面により十種類のコース（ステージ）がある。ダイヤル式のハンドルコントローラーと二つのボタン（速度とアイテム使用）を操作する。

プレイヤーはオイルをまき散らす車、ダイナマイトを投げる車など八種類の中から一台を選択し、赤、青、緑、白色の四台のコンピューターカーとレースを行なう。ただしこれはレースよりも互いに邪魔をし合い、開閉するシャッターをくぐり抜けたり壁を崩して近道をしたり、さまざまな障害をかわして進むなど走行中のアクションのほうに力点が置かれている。各コースは白い車に追い抜かれずに五周するとクリア。順位に応じて高性能タイヤ、敵の攻撃を防ぐシールド、敵に体当たりできるニトロなどのアイテムが手に入る。白い車に追い抜かれるとゲーム終了。基板キットOP価格十五万八千円、フロッピーディスクキット六万八千円。

「コラムス」は落下する宝石（ブロック）を操作し、下部で同種の宝石（六種類ある）を縦、横、斜めに三個以上並べて消していくというゲーム。四方向レバー（左右と下方向のみ使用）と一つのボタンを操作。二人同時（二分割画面で別々に）プレイも可能。

落下する宝石は三個が縦に並んでおり、ボタンでその順番を変えながら、落としたい所へ積み上げていく。なお宝石が光って並べ方を教えてくれるイージーレベルと、百個消すと〝魔法石〟（同種の宝石を全部消してくれる）が現れるハードレベルがあり、選択できる。宝石が最上部まで積み上がってしまうとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十一万八千円。

コラムス

新アップライト「戦場の狼II」
3人同時に激戦
カプコン〝CPシステム〟第9弾

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から同社「戦場の狼」の続編「戦場の狼II」が、四月四日発売となる。

これはゲーム内容、キャラクター、武器など全面的にグレードアップし、さらに三人同時プレイも可能な新アップライト型キャビネットを使用したもので、同社〝CPシステム〟第九弾となる。全部で六ステージ展開。八方向レバーと二つのボタンを操作。

三人の兵士が、R国の軍事クーデターに巻き込まれた合衆国前大統領の救出に向かう、というストーリーで、画面は兵士の動きに従ってスクロールしていく。通常弾に加えアイテムとして、画面上のすべての敵にダメージを与える最強の武器〝メガクラッシュ〟（弾数に制限がある）、火災放射器、ショットガンなど多彩な武器を駆使。途中で指示が出ている敵の戦闘メカには乗り込むこともできる。ゲームはライフ制。なおキャビネットは上下に二分割可能でモニター回転機能付き、前面ですべてのメンテナンスができることなどが特徴。OP価格四十九万八千円。

戦場の狼 II

遊びと音声付き
ナムコ「アイスクリームやさん」

定置型乗物機「アイスクリームやさん」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から三月二十三日発売となった。

これは車による移動アイスクリーム屋をモデルにしたもので、いろいろな遊びと音声が付いている。ボタンでアイスクリーム（三種類ある）が飛び出し、そのアイスクリームに応じた音声が流れたり、開店と閉店の看板を立てたり寝かせたりするごとに店員の声が出たりする。また二種類のクラクションボタン、マイクなどもある。作動時間九十秒（切替え可）。四人乗りで定価七十五万円。

アイスクリームやさん

ファンキーな馬
テクモからイタリア製定置乗物

イタリアのBBF社製定置型乗物機「ファンキーパンチョ」が、テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）から三月末に発売となった。

同機はタルを乗せた砂漠を走るコミカルな馬をモデルにしたもので、ひずめや草を描いた台、サボテンの形をした支柱、塔をかたどった硬貨投入部など、外から見えるすべての部分に何らかのデザインが施されているのが特徴。動きは前後へのローリング。作動中にサンバ調の軽快なメロディーが流れる。鞍の部分に二人がまたがって乗るようになっている。定価六十八万円。

ファンキーパンチョ

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.129

山川萬里

日本人ごっこ

　真珠母貝色の空を見上げて地中海の海の色をおもう。それと知らず気がつかない間にテラスに続くフランス窓の扉は開いたままに放ってあるようになっている。

　沈丁花の香がつよい。深夜窓を閉めきって蒲団の中に横たわっていてもまだ何処からか小さな隙間を掻い潜って沈丁花の花の香が部屋の中に漂ってくる。

　テラスはすっかり静寂をとりもどした。今まで足元にじゃれついて戯れていた猫たちが家に帰ってこなくなった。二匹の牡猫は満二歳を目前にして今までは押し花のように平べたかった睾丸が小さな雪洞のように丸みを帯びて膨んできて、後姿がだんだんと男らしくなったと思っていたのも束の間、小さな牝猫が一匹ある日ふらりとテラスに訪れて以来、この牝猫をはさんで二匹の吾が家の猫たちが落ち着きを失い、いつも三匹で行を共にしてそこら辺りを走り回っていたのだが、何処か帰ることが出来ない遠い場所へ三匹とも行ってしまった。

　そういうある日暖かさに誘われて遠い散歩に出かけ、知らない街で奇妙なメイド・イン・タイの木彫りの猫を買ってきた。衝動買いである。重さが腰にこたえた。

　今も珈琲をのみながらこの木彫りの猫を見ているのだが、奇妙な感じのよってきたる理由原因というのは、この彫りものは絵でないのに遠近法をとりいれているからなのだ。近くのものを大きくつくり、遠くのものを小さくしてしまっている。頭部が大きく尾部、裏の方がバランスを崩して小さくなっている。

　赤瀬川原平のタウン・ウォッチングに出てくる京都の家の塀でたかだか三、四米の塀が遠近法をとりいれて手前を大きくむこうを小さくしてつくってあって、写真でとるとあたかも三、四〇米の長さの塀をおもわせるので笑ってしまったのだがそういう効果が生じる木彫りの猫なのである。

　吉岡忍の『日本人ごっこ』という本はこの猫がつくられたタイの話である。

　ギアツという人の著した『ヌガラ』は文化人類学での名著で、ギアツがフィールド・ワークでとらえたのは一見すると宗教的な儀礼であるのにすぎないのだが、この『ヌガラ』が名著とされる所以は現在揺れ動く社会主義国、東西両独、EC統合などでクローズ・アップされてきている問題の「国家」という概念を完全にその射程距離の範囲内に捕えていることだろう。

　ギアツは学者ではあるが名文家でもあり、その文はある個所においては殆んど詩にも対比されたりするほどでもあるが、『ヌガラ』の文はやはり学者の文であることには違いない。

　平易な名文でタイのヌ・ガラを表したものが『日本人ごっこ』である。

　タイの少女、この少女は十四、五歳のタイの山奥の田舎育ちの少女なのだが、カンティアという名である。カンティアが日本の大使の娘をよそおってタイの国内を旅行し、あるところでは講演までしたという事件が起きた。

　――タイ最大の大衆紙『タイ・ラット』が第一面で、「日本のことで頭のなかがいっぱいの少女が出現」と報じていた、第一面の中段、写真まで載せた目立つ記事だったという――。

　この記事を知らされた吉岡忍は新聞の切り抜き一枚だけを持ってタイへと旅立つ。吉岡忍は日本人に化けたこの少女に会いたくなったのである。

　「ユウコ」という名の、タイ駐在「日本大使の娘」になりすましたカンティア・アサヨットは

　――首都バンコクの郊外にあるスポーツ・スタジアムに行って、管理人にお小遣いをせびったり、郊外のマンモス大学のキャンパスに出入りし、日本に憧れている学生たちに取り入って面倒をみてもらったりもしていた。そればかりか彼女は、ふたりの警察官を護衛につけて、地方視察するという大胆なことまでした。

　カンティアはどこに行っても、みごとに日本人少女になりきった。カタコトの日本語をしゃべり、日本の風物について説明し、日本人の勤勉さについての演説までしていたという――。

　タイの山奥で殆んど勉強も出来なかった十四歳の少女の演説には大きな衝撃をうける。

　――一日二十四時間の予定表を作りなさい。まず寝る時間の八時間を引く。あとの十六時間に何をするのかを考えなさい。学校へ行く時間。家の手伝いをする時間。食事の時間。これをきめて残った時間に、英語の勉強、社会の勉強、理科の勉強、という具合に割り振っていくこと。こういうふうにきちんと予定を立てて、その通りに実行することが大事です。日本では、子供も大人もみんなそうして勤勉に働いたり、勉強したりしている。タイ人のいけないところは、ずるずる遊んだり、おしゃべりしたり、時間を無駄にするところだ。タイはもっと進歩しなければいけない。そのためには、みんなが一生懸命勉強することが大事だ――。

　緯糸は「ユウコ」の追跡である。吉岡忍は人がわるい。「ユウコ」の姉さんについて、まず小手調べをするかのように小さなドンデン返しをしかけ、更に「ユウコ」についてもまさに舌舐りをしている吉岡忍の顔が手にとるように泛んでくるかのようだが、大ドンデン返しをくわせて読者を大いに楽しませてくれる。ミステリー小説を読むような仕掛けでイッキ読みをさせてくれる。

　しかし問題は緯糸の方にある「ユウコ」を追って吉岡忍は三年にわたり三回のタイ旅行をして、バンコク、チャンタブリ、サケオ、イサーン地域、ルアン、チェンマイ、メサイと海岸部から山間部、都市部から農漁村部までほぼタイの全土の現代のそう「ヌガラ」をまことに愛情のこもった叮嚀な手つきで織りあげている。

　この緯糸を通してくっきりと日本の戦後史が泛びあがってきて怖いほどである。また日本の現況についても同じことが言える。今は民博の所長におさまっている梅棹某氏などが、文化人類学者として東南アジアのフィールド・ワークから「文明の生態史観」などをものしていた時代は、まだ無知が大手を振って大道を歩むことが出来たよき時代であったとも言えよう。

APRIL 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイナルファイト(カプコン) Final Fight (Capcom)	8.21
❷	—	苦胃頭捕物帳(タイトー) Quiz Detective Story (Taito)	7.73
❸	—	M.V.P.(セガ社) M.V.P. (Sega)	7.71
4	4	テトリス(セガ社) Tetris (Sega)	7.70
5	3	1941(カプコン) 1941(Capcom)	7.33
6	2	空牙(データイースト) Vapor Trail (Data East)	6.85
❼	—	クラックス(アタリゲームズ/ナムコ) KLAX (Atari Games/Namco)	6.82
8	6	カプコンワールド(カプコン) Capcom World (Capcom)	6.68
❾	15	メタフォックス(セタ/ビスコ) Meta Fox (Seta/Visco)	6.67
10	5	エアバスター(金子製作所/ナムコ) Air Buster (Kaneco/Namco)	6.54
11	9	究極のオセロゲーム(サクセス/セガ社) Ultimate Othelo (Success/Sega)	6.50
12	10	ブロクシード(セガ社) Bloxeed (Sega)	6.33
13	11	ブロックアウト(テクノス) Block Out (Technos)	6.27
14	7	ワールドカップ '90(テクモ) World Cup '90 (Tecmo)	6.26
15	12	スーパーマスターズ(セガ社) Super Masters (Sega)	6.25
16	8	マーベルランド(ナムコ) Marvel Land (Namco)	6.05
17	14	スーパーフォーミュラ(ビデオシステム/タイトー) Super Formula (Video System/Taito)	5.86
⓲	21	ヴォルフィード(タイトー) Volfied (Taito)	5.72
19	13	SAR(SNK) S.A.R. [Search and Rescue] (SNK)	5.71
20	18	タスクフォース・ハリアー(UPL) Task Force Harrier (UPL)	5.67
21	17	スーパーバレーボール(ビデオシステム/ナムコ) Super Volley Ball (Video System/Namco)	5.61
㉒	24	バイオレンスファイト(タイトー) Violence Fight (Taito)	5.57
23	22	ワールドスタジアム '89(ナムコ) World Stadium '89 (Namco)	5.44
㉔	26	フラッシュポイント(セガ社) Flash Point (Sega)	5.35
㉕	31	ワールドコート(ナムコ) World Court (Namco)	5.33

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイナルラップ(デラックス)(ナムコ) Final Lap(Deluxe) (Namco)	8.58
❷	3	ライン・オブ・ファイア(セガ社) Line of Fire (Sega)	8.22
3	2	ビーストバスターズ(SNK) Beast Busters (SNK)	8.01
4	4	ビッグラン(ジャレコ) Big Run (Jaleco)	7.69
❺	7	ファイナルラップ(スタンダード)(ナムコ) Final Lap (Standard) (Namco)	7.33
❻	10	フォートラックス(ナムコ) Four Trax (Namco)	7.30
7	6	スーパーモナコGP(デラックス)(セガ社) Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	7.05
8	8	ハード・ドライビング(アタリゲームズ/ナムコ) Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	7.00
9	5	ウイニングラン鈴鹿GP(ナムコ) Winning Run-Suzuka GP (Namco)	6.82
❿	12	オペレーション・サンダーボルト(タイトー) Operaion Thunderbolt (Taito)	6.81
11	9	アウトラン(デラックス)(セガ社) Out Run (Deluxe) (Sega)	6.62
12	11	S.C.I.(タイトー) S.C.I. (Taito)	6.56
13	13	ターボアウトラン(セガ社) Turbo Out Run (Sega)	5.92
⓮	16	アフターバーナー(セガ社) After Burner (Cockpit) (Sega)	5.78
15	14	トップランディング(タイトー) Top Landing (Taito)	5.67

■麻雀TVゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	麻雀キャンパスハンティング(中日本リース) Mahjong Campus Hunting* (Dynax)	6.31
2	1	麻雀トリプルウォーズ(日本物産) Mahjong Triple Wars* (Nichibutsu)	6.01
❸	8	祇園花(日本物産) Gion Flower* (Nichibutsu)	5.30
❹	10	アイドル放送局(システムサービス) Mahjong Idol Parade* (System Service)	5.29
5	5	東京ギャル図鑑(日本物産) Mahjong Tokyo Gals* (Nichibutsu)	5.24

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	マンデーナイト・フットボール(データイースト) Monday Night Football (Data East)	7.50
2	2	アースシェイカー(ウィリアムズ) Earthshaker (Williams)	5.75
3	3	バンザイラン(ウィリアムズ) Banzai Run (Williams)	5.50
❹	5	サイクロン(ウィリアムズ) Cyclone (Williams)	5.17
5	4	ジョーカーズ(ウィリアムズ) Jokerz! (Williams)	5.02

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

Overseas Readers Column

AMOA's Prexy Talks With Japan's Assns.

Above picture shows Jack Kerner (center, front side) and other members of current conference.

On the occasion of AOU Amusement Expo '90 (February 27 – 28, Makuhari Messe, Chiba), Jack Kerner, president of the Amusement & Music Operators Association (AMOA) visited Japan, and exchanged views with the representatives of five Japanese associations, afternoon of February 27, at the Akasaka Prince Hotel. This was the first such attempt realized through arrangements made by Joe Dillion, president of Taito America Corp. and the secretariat of the Federation of Local Amusement Operators Association (FLAA/AOU), and was attended by the representatives of these associations, i.e. FLAA/AOU, JAMMA, JAPEA, NSA and JOU.

Jack Kerner, as president of AMOA, stated that he would like to make two proposals. The one is that he intends to hold a joint conference of officers of both Japanese and American associations, on the occasion of AMOA Expo '90 (October 25–27, New Orleans). "As I think that Japanese and American trade has a number of problems in common, I would like to hold a joint conference by all means." To this proposal, no responses came from Japanese side.

The other proposal was that Japanese video games manufacturers make $5 contribution per each PC board. "The largest problem in American coin-op business is that the lack of currency of one dollar coins is preventing the development of coin-op business. So, a bill for one dollar coins was brought before the federal congress, and as part of "Coin Coalition", AMOA will visit the federal congress in April to restart lobby activities once again." Thus, he wished Japanese manufacturers to "develop/manufacture attractive games which can cause one dollar coins to be slotted, and improve the mechanism so that the machines reject a play with 25 cent coins (quarters)". AMOA wishes to enable new one dollar coins to be used usually, by driving away the traditional one dollar bill.

Hayao Nakayama, vice president of Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA), and president of Sega Enterprises, Ltd., admitted that he "recognizes the need for facilitating currency of new one dollar coins", and pointed out that there remain vague points, such as absence of correct perspective leading to realization, and lack of operating budget, and stated that "Although the proposal is not enough as a concrete plan, I would like to take it up at the officers meeting of AMOA". Japanese manufacturers have not shipped coin-op videos direct to the American market, and developed marketing through their respective subsidiaries or affiliates. Since these subsidiaries, etc. belong to American Amusement Machine Association (AAMA), it is thought that this proposal can be seconded, when AAMA and AMOA discuss to reach some conclusion.

Kerner's proposals were over in this way. Then, Tokuzo Komai, vice president of AOU, and senior managing director of Sega Enterprises, Ltd., made an interesting proposal. He said that "In Japan a police license must be obtained to open an arcade, and also various procedures are required. Thus, we are under very strict operation control. This type of control is often seen in other businesses. Recently, however, there have been an increasing number of cases in which Japanese government loose control over American businesses when they enter Japanese businesses (traditionally, democratization in Japan has been such that it has not been achieved by people's power, but often realized only under the U.S.A.'s pressure). So, I would like to propose that American enterprises attempt to open arcades in Japan".

To this, Kerner said that " We would like to avoid competing with Japanese tradesters". Nakayama responded that this kind of irrationalities in Japan could be improved by action from the U.S.A., and finished the mater by saying that he would have another chance for proposal.

At present, FLAA/AOU is placed under the supervision of the National Police Agency (NPA), and their activities are limited irrationally. Such being the case, the current proposal from Komai was remarkable. It had possibilities of developing into a fundamental dispute over matters, including the distrinction between amusement videos and gaming videos, but no further exchange of views was made at the current conference.

Many Videos Unveiled At AOU Expo '90 Chiba

At "AOU Expo '90" (February 27–28, Makuhari Messe, Chiba), Japanese manufacturers exhibited the latest videos and even prototypes. Although only 1/8 of the main hall was used for exhibition, the space was 2.7 times as wide as conventional exhibition hall (NS Bldg.), deeply impressing the visitors. Although the exhibition hall of "AOU Expo" in the next year remains yet to be determied, it will be held in the vicinity of Tokyo, at the end of February or eary March.

The products (including American products unveiled for the first time in Japan) unveiled at the current exhibition are as follows: video games – Capcom's "Mercs", Data East's "Two Crude", Irem's "Major Title" and "Air Duel", Komani's "Aliens", "Parodius" and "Lighting Fighters", SNK's "NEO-GEO" series videos, Sega's "M.V.P.", "G-Loc", "Racing Hero", "Rough Racer" and "Colums", Taito's "W-GP", "Cadash" and "Battle Shark", Video System's "Hatris".

In SNK's "NEO-GEO" series, "NAM-1975", "Magician Lord", "Baseball Star Pro.", "Top Players Golf" and "Riding Hero" were exhibited again. Namco unveiled its baseball video and Atari Games' "KLAX", and UPL exhibited the prototype "TSG-1".

As for flipper pinballs, Data East unveiled "Robo Cop" and "The Phantom of the Opera", and Taito exhibited Williams Electronics' "Whirlwind", respectively.

In the category of electro-mechanical arcade games, Namco's "Cosmo Gang" was appreciated most.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

namco

疲れ知らず、負け知らずのすごいヤツ！超ロングセラー好評発売中！

体汗激打マシーン

働き者のワニ就職希望！

仕　様　●寸法：W1,130×D850×H1,450(mm)　●重量：130kg
●消費電力：144W　●〒91-38011（直流電源装置使用）

好評発売中

アイスクリームやさん

♪ボクもワタシも♬アイスクリームがだ〜いすき！

祝・開店

子供たちの大好きなアイスクリームやさんが、楽しい乗物になってオープンしました。

仕　様　●寸法：W1,000×D1,550×H1,600(mm)
●重量：160kg　●消費電力：110W
●〒91-41205

ただ動くだけの乗物じゃ、つまらない！

○飛び出る3種類のアイスクリーム！
○音声合成により、お店の雰囲気、臨場感満点！

新　景品セット登場！　好評発売中

けしゴム工場（100個入り）

自分だけのオリジナルけしゴムがつくれるクリエイティヴな景品です！

ナムコ景品セット、続々登場します！乞ご期待！

「遊び」をクリエイトする　株式会社ナムコ
本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(756)2311(大代)
販売部 販売課　〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(756)2311(大代)
販売部 西日本販売事務所　〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)

※仕様等は、予告なく変更することがあります。